

Agent Della COOPER

L'Agent Della Cooper est plus proche de l'archétype de l'agent fédéral que ne l'est Drummond : elle a la trentaine, elle est dure comme l'acier et tranchante comme un rasoir. Comme Drummond, elle est incorruptible, mais est plus enclin à utiliser « l'option définitive » dans toute confrontation (son raisonnement est qu'elle n'aurait pas été appelée si la situation avait été le moins du monde ambiguë). Jeune femme brune aux yeux chromés, sa stature athlétique n'enlève en soi rien à son charme. Ses manières de garçonne et l'attitude « castratrice » qu'elle affectionne envers les hommes sont davantage pour quelque chose dans son manque de popularité à l'agence.

Cooper a une haine profonde du Policlub Humanis. Lorsqu'elle était plus jeune, Cooper tomba profondément amoureuse d'un elfe nommé Derek Rosebower. Malheureusement, Rosebower fut tué dans une fusillade dans laquelle le Policlub Humanis était impliqué. Le policlub déclina toute responsabilité dans cette affaire, attribuant le meurtre à un déséquilibré qui (pas de bol) faisait partie du Policlub Humanis. Cooper rejeta cette explication, bien sûr, et tient le policlub pour responsable de la mort de son amant. Cet événement a motivé Cooper à entrer au Bureau.

La maîtrise du Carromeleg, ainsi que la connaissance du Sperethiel et de la culture elfique de Cooper lui vient bien sûr de Rosebower, qui n'était rien de moins qu'un paladin du Tir. Elle se montre très fière de ses talents au combat, et n'a jamais été vaincue en compétition interne, ni en opération.

Il faut noter toutefois une exception, lors de l'affaire Jesse John et de son attentat manqué contre le Conseil Salish. Elle eut alors maille à partir avec un shadowrunner se faisant appeler Daze, à un poste frontière salish. Leur duel fut mémorable pour tous les deux, et il n'en ressortit aucun vainqueur.

Depuis, ils ont plusieurs fois collaboré avant que Daze ne devienne plus ou moins un membre « consultant » de l'équipe, et ont pu comparer leurs techniques, faisant naître un respect mutuel entre les deux adeptes.



Attributs

Co	Ra	Fo	Ch	In	Vo	Es	Ma	Ré
5	6	5 (+4)	3	4	5	5	8	5

Réserve de Combat : 7

Initiative : 11+4D6

Grade d'initiation : 3

Cyberware

Cyberyeux (avec Afficheur rétinien, Vision Lumière Faible, et Anti-flash), Datajack, 120Mp de Cybermémoire, Lames digitales (améliorées) rétractiles.

Compétences Actives

Athlétisme 5, Carromeleg 8 (+2), Concentration 4, Cyberimplants d'armes (lames digitales) 4 (6), Etiquette (La Rue) (Elfes) 2 (4) (4), Furtivité 4, Interrogation 3, Intimidation 4, Leadership 3, Massues 4, Mitraillettes 4, Négociation 3, Pistolets 5 (+1), Tactique 4.

Manoeuvres de Carromeleg

Désorientation, focalisation de l'esprit, frappe multiple, rétablissement, virevolte.

Si vous utilisez la règle optionnelle des manœuvres supplémentaires, ajoutez : dérobade et combat au sol.

Compétences de Connaissance

Anglais (L/E) 5 (2), Dessin 4, Grands artistes martiaux (Carromeleg) 2 (4), Identification des Gangs 3, Japonais (L/E) 4 (2), Magie 3, Organisations Criminelles 5, Policlub Humanis 4, Procédures Policières 5, Sperethiel (L/E) 4 (2), Société elfique 3, Territoires Yakuza 3.

Compétences Métamagiques : concentration (athlétisme, combat au contact, furtivité)

Pouvoirs d'Adeptes [Voie du guerrier]

Augmentation d'attribut (Force)-4 (Geas : doit être en état de fureur totale), Compétence améliorée (Combat à mains nues 2), Compétence améliorée (Pistolets 1), Réflexes améliorés-3 (Geas : bracelet d'onyx, d'or et de jade représentant un cours d'eau), Résistance à la douleur-2, Volonté de fer-2.